

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02106926.3

[43] 公开日 2002 年 10 月 16 日

[11] 公开号 CN 1374776A

[22] 申请日 2002.3.7 [21] 申请号 02106926.3

[30] 优先权

[32] 2001.3.9 [33] JP [31] 2001-67027

[71] 申请人 科乐大阪电脑娱乐股份有限公司

地址 日本国大阪府

[72] 发明人 难波和宏 山冈成年

后藤克宏 代继宏有

[74] 专利代理机构 中科专利商标代理有限责任公司

代理人 汪惠民

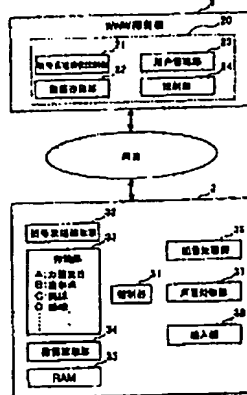
BEST AVAILABLE COPY

权利要求书 2 页 说明书 8 页 附图页数 4 页

[54] 发明名称 面向家用游戏机的数据发送系统及数据发送方法

[57] 摘要

一种面向家用游戏机的数据发送系统及数据发送方法,数据发送系统 1 具有存储游戏角色相关信息等数据的数据存储部 22、向通过网络构成连接的家用游戏机 3 发送数据的服务器 2;家用游戏机 3 具有进行数据发送接收的信号发送接收部 32 和能够存储数据的存储部 33;服务器 2 当接收到家用游戏机 3 的数据发送请求时根据接收到的家用游戏机 3 识别编号判断是否是许可发送数据的家用游戏机 3,只向被许可发送数据的家用游戏机 3 发送包含游戏角色相关信息等的规定数据,该系统可向家用游戏机迅速地提供游戏出场角色相关信息等数据。



4 7 2 4 - 8 0 0 1 N S S I

权 利 要 求 书

1. 一种面向家用游戏机的数据发送系统，具有包括存储各种数据的
5 存储装置的服务器，用于通过网络从该服务器向家用游戏机发送规定的
数据，其特征在于：所述服务器具有在接收到所述家用游戏机的数据发
送请求时判断是否是许可发送数据的家用游戏机的发送许可判断机构、
和根据该发送许可判断机构的指令向所述家用游戏机发送数据的数据发
送机构。

10 2. 根据权利要求 1 所述的面向家用游戏机的数据发送系统，其特征
在于：由所述发送许可判断机构根据接收到的所述家用游戏机的识别编
号进行是否许可发送数据的判断，该识别编号是可读记录媒体的固有识
别编号，该可读记录媒体记录有用于在所述家用游戏机与服务器之间进
行通信的必要数据。

15 3. 根据权利要求 2 所述的面向家用游戏机的数据发送系统，其特征
在于：所述发送许可判断机构根据接收到的所述家用游戏机的所述可读
记录媒体的固有识别编号、及家用游戏机的固有识别编号双方进行是否
许可发送数据的判断。

20 4. 根据权利要求 1 至 3 中任意一项所述的面向家用游戏机的数据发
送系统，其特征在于：所述服务器发送的数据是关于游戏出场角色的信
息。

5. 根据权利要求 4 所述的面向家用游戏机的数据发送系统，其特征
在于：所述游戏是对战型游戏，出场角色被模拟成实际的运动选手，并
反映实际选手的对战成绩。

25 6. 根据权利要求 1 至 3 中任意一项所述的面向家用游戏机的数据发
送系统，其特征在于：所述服务器的发送许可判断机构，当接收到所述
家用游戏机的数据发送请求时，保存其第 1 次的访问时间，只在规定的
期间内许可发送数据。

30 7. 一种面向家用游戏机的数据发送方法，用于从存储有各种数据的
服务器向通过网络连接的家用游戏机发送规定的数据，其特征在于：所



述服务器在接收到所述家用游戏机的数据发送请求时，判断是否是许可发送数据的家用游戏机，并向许可发送数据的家用游戏机发送数据。

面向家用游戏机的数据发送系统及数据发送方法

5

技术领域

本发明涉及一种从存储有各种数据的服务器通过网络向家用游戏机发送发送数据的面向家用游戏机的数据发送系统及数据发送方法。

10 背景技术

在以往的棒球游戏等中，有一种通过设定参赛选手使其能够发挥与实际选手同样的能力，来提高游戏趣味的游戏。例如，通过把实际的职业棒球选手的随比赛结果而变化的击球率和防守率等的信息反映在选手角色在游戏中的比赛中，可提高游戏者对游戏的兴趣。这样的棒球游戏
15 是通过每次出售的新的游戏软件来追加实际选手的信息，用户可通过购买新的游戏软件来进行反映最新选手信息的棒球游戏。

但是，在如上所述地把选手信息追加在游戏软件中的情况下，能够反映在游戏中的选手信息总是关于上一赛季的成绩等的陈旧信息，而不能将随每日比赛结果而变化的选手信息实时地反映在游戏中。

20 本发明就是为了解决上述的问题，其目的在于提供一种通过利用网络从服务器向家用游戏机发送数据，能够将在游戏出场角色的相关信息等迅速地反映在游戏中的数据发送系统及数据发送方法。

发明内容

25 为了解决上述问题，本发明提出的面向家用游戏机的数据发送系统是一种具备包括存储有各种数据的存储装置的服务器，通过网络从该服务器向家用游戏机发送规定数据的数据发送系统，其特征在于：所述服务器，具有在接收到所述家用游戏机的数据发送请求时，判断是否是许可发送数据的家用游戏机的发送许可判断机构；和根据该发送许可判断
30 机构的指令向所述家用游戏机发送数据的数据发送机构。

依照这个构成，由于服务器一方的数据发送者能够判断出许可发送数据的用户，可把游戏角色相关信息等的信息简单地提供给用户，因此可把与游戏角色相关的最新信息等迅速地提供给家用游戏机。

5 另外，由所述发送许可判断机构根据从所述家用游戏机发送来的识别编号进行是否许可发送数据的判断，该识别编号是可读记录媒体的固有识别编号，该可读记录媒体记录有在所述家用游戏机与服务器之间进行通信所必要的信息。

10 依照这样的构成，为了使家用游戏机能够接收从服务器发送的数据，必须要取得上述可读记录媒体的固有识别编号，由于用户必须持有该可读记录媒体，所以服务器可根据该识别编号准确地判断出许可数据发送的用户，同时服务器一方的数据提供者可通过出售上述可读记录媒体来向用户收取数据使用费。

15 另外，所述发送许可判断机构根据从所述家用游戏机发送来的所述可读记录媒体的固有识别编号、及家用游戏机的固有识别编号双方进行是否许可发送数据的判断。

20 依照这样的构成，由于是根据所述可读记录媒体的固有识别编号和家用游戏机的固有识别编号双方进行是否许可发送数据的判断，所以该数据的发送被限定在只能够在 1 台家用游戏机中使用所述可读记忆体的情况，当在其他家用游戏机中使用同一可读记录媒体时，该数据发送将会被禁止。

另外，所述服务器发送的数据是游戏出场角色的相关信息。

依照这样的构成，可把每日被更新的实际选手相关信息迅速地反映在家用游戏机的游戏中。

25 另外，在本发明中，所述游戏是对战型游戏，出场角色被模拟成实际的运动选手，反映实际选手的对战成绩。

依照这样的构成，可把每日被更新的实际选手的相关信息及时地发送给家用游戏机，可把其迅速地反映在家用游戏机的游戏中。

30 另外，所述服务器的发送许可判断机构也可以在接收到所述家用游戏机的数据发送请求时，保存其第 1 次的访问时间，只在规定的期间内许可发送数据。

依照这样的构成，由于用户在超过规定期间后希望接收发送的数据时必须通过购买新的上述可读记录媒体来得到新的识别编号，因此可确保向用户收取费用。

另外，本发明的一种从存储有各种数据的服务器向通过网络连接的家
5 家用游戏机发送规定数据的数据发送方法是，所述服务器在接收到所述家用游戏机的数据发送请求时，判断是否是许可发送数据的家用游戏机、对于许可发送数据的家用游戏机发送数据。

附图说明

10 图 1 是本发明的面向家用游戏机的数据发送系统的整体构成图。

图 2 是表示在本数据发送系统中所使用的电键式磁盘及包装电键式磁盘的包装盒的视图。

图 3 是表示通过本数据发送系统进行数据发送的发送处理的流程图。

15 图 4 是表示通过本数据发送系统进行数据发送的发送处理的实施例 2 的流程图。

图 5 是表示通过本数据发送系统进行数据发送的发送处理的实施例 3 流程图。

20 图中：1 - 数据发送系统，2 - 服务器，3 - 家用游戏机，4 - 电键式磁盘（可读记录媒体），21 - 信号发送接收控制部，22 - 数据存储部，23 - 用户管理部，24 - 控制部，31 - 控制部，32 - 信号发送接收部，33 - 存储部，38 - 输入部，41 - 包装。

25 具体实施方式

实施例 1

下面，参照附图对本发明的实施例进行说明。图 1 是本发明的面向家用游戏机的数据发送系统的整体构成图。数据发送系统 1，具有存储各种游戏角色的相关信息（后述）、通过网络与家用游戏机 3 连接的数据
30 发送用的服务器 2。该服务器 2 用于当家用游戏机 3 通过网络发出要

永发送关于游戏角色信息的发送请求时，向家用游戏机 3 发送与游戏角色相关信息。

下面，对所述数据发送用的服务器 2 进行说明。服务器 2 是被设置在互联网上的服务器（例如，是与运行本系统的经营者签约的供应商等），具有数据库 20。这个数据库 20 至少具备信号发送接收控制部 21、
5 数据存储部 22、用户管理部 23、及控制部 24。

信号发送接收控制部 21，在接收到家用游戏机 3 发出的数据发送请求时和向家用游戏机 3 发送游戏角色相关信息时进行必要的控制处理。数据存储部 22，用于保存向用户发送的各种游戏角色的相关信息和游戏
10 软件数据。这里所说的游戏角色相关信息是指，例如，如果是职业棒球游戏，则是把实际的各个职业棒球选手随每日的比赛结果而变化的击球率和防守率等反映在游戏过程中的选手角色身上的信息，每日都被更新。用户管理部 23，用于对用户的识别编号（后述）和访问时间等的管理。控制部 24，用于根据用户发送来的识别编号的有效性等进行是否许
15 可发送游戏角色相关信息等的判断，同时负责对数据库 20 整体的控制。

下面，对家用游戏机 3 进行说明。家用游戏机 3，具有负责控制游戏机整体动作的控制部 31、进行与服务器 2 的信号发送接收所必要的处理的信号发送接收部（调制解调器等）32 及保存各种数据的存储部 33。
20 该存储部 33，能够在规定目录下保存从服务器 2 接收到的游戏角色相关信息等的数据和从后述的电键磁盘（CD 等的可读记录媒体）读出的与服务器 2 进行通信所必要的通信用程序等。由控制部 31 在必要时从存储部 33 读出从服务器 2 接收到的游戏角色相关信息，并将其反映在与其相关的游戏过程中。而且存储部 33 能够安装多种游戏软件，最好具有能够在执行游戏时使用存储部内的游戏软件进行启动（在执行游戏时
25 不用从 CD 进行读取）的 10GB 容量。另外，也可以在每次执行游戏时从 CD 中读取程序。

另外，家用游戏机 3，具有从保存有游戏软件的 CD、和保存有信号通信程序等的电键式磁盘等读出数据的数据读取部 34、在执行各个游戏时，用于临时保存从存储部 33 或 CD 读出的程序数据的 RAM35、在执行
30 游戏过程中进行图象处理的图象处理部 36、在执行游戏过程中进行声

音处理的声音处理部 37 及在游戏进行过程中用于输入必要的指令信息的输入部 38。

下面，对本数据发送系统所使用的电键式磁盘进行说明。图 2 是表示电键式磁盘及包装电键式磁盘的包装盒的视图。在由 CD 等构成的可读记录媒体（以下称为电键式磁盘）4 中，保存有家用游戏机 3 在进行接收从服务器 3 发送的规定数据的通信时所必要的的数据，例如是通信程序，在其包装盒 41 上标记有该电键式磁盘的固有识别编号（例如是序列号等）。用户可从使用服务器 2 经营数据发送业务的经营者处购得这个电键式磁盘 4。用户可通过从所述输入部 38 把识别编号输入到家用游戏机 3 内来解除加密保护，从而可把保存在电键式磁盘 4 中的通信程序装载到家用游戏机 3 中。在用户把家用游戏机 3 连接到服务器 2 的情况下，这个识别编号被用于向服务器发送的用户固有信息，并且服务器 2 根据接收到的识别编号来判断是否是许可发送数据的用户。另外，如果用户希望得到新的识别编号，则需要购买另外的电键式磁盘。

下面，对本数据发送系统的数据发送进行说明。图 3 是表示通过本数据发送系统进行数据发送的发送处理流程图。在用户的家用游戏机 3 对服务器 2 进行访问时（S1 的 YES），所述控制部 24 对从家用游戏机 3 发送来的识别编号（序列号）进行是否是电键式磁盘 4 编号的有效编号的判断（S2）。这时，当该识别编号无效时（S2 的 NO），则拒绝发送游戏角色相关信息，并结束处理。当该识别编号有效时（S2 的 YES），则确认用户要求发送的游戏角色相关信息或游戏软件的种类（S3）。然后，把该游戏角色相关信息或游戏软件数据从数据存储部 22 读出（S4），并发送给家用游戏机 3（S5）。从而在进行该数据发送时，只判断是否是许可发送数据的用户，而不要求用户输入密码和信用卡编号。

实施例 2

下面，对本数据发送系统的数据发送实施例 2 进行说明。图 4 是数据发送处理的流程图。当用户的家用游戏机 3 对服务器 2 进行访问时，与所述实施例 1 相同，判断从家用游戏机 3 发送来的识别编号是否是有效编号（S11~12）。然后，如果该识别编号为有效编号（S12 的 YES），则判断使用该识别编号的访问是否是初次访问（S13）。此时如果是初次

访问 (S13 的 YES), 则把该访问时间保存在用户管理部 23 中 (S14), 以下与实施例 1 同样地从数据存储部 22 读出游戏角色相关信息或游戏软件数据, 然后发送给用户 (S15~S17)。另外, 在这里保存的访问时间可以以日或时分的任意一个为基准。

- 5 另外, 如果使用该识别编号的访问不是初次的访问 (S13 的 NO), 则对被保存在用户管理部 23 内的初次访问时间进行确认, 判断此次访问时间是否在许可数据发送的期间内 (例如, 距初次访问时间的 1 年期间内等) (S18)。如果在许可发送数据的期间内, 则向用户发送游戏角色相关信息 (S15~S17), 如果超过了许可发送数据的期间 (S18 的 NO),
10 则拒绝发送游戏角色相关信息, 并结束处理。

实施例 3

- 下面, 对本数据发送系统的数据发送的实施例 3 进行说明。图 5 是进行该数据发送处理的流程图。本实施例在用户的家用游戏机 3 对服务器 2 进行访问的情况下, 与所述实施例 1、2 相同, 判断从家用游戏机
15 发送来的电键式磁盘的固有识别编号 (序列号) 是否是有效编号 (S21~22), 同时判断从家用游戏机 3 发送来的该家用游戏机的固有识别编号 (序列号) 是否是有效编号 (S23)。这个家用游戏机的固有识别编号例如是预先设置在家用游戏机 3 中, 通过所述通信用程序与电键式磁盘的固有识别编号一同发送给服务器 2。然后, 在这双方的识别编号
20 全为有效编号的情况下 (S23 的 YES), 仅对访问时间是在许可发送数据的期间内的此次访问许可发送数据 (S24 至 S29)。

- 另外, 家用游戏机 3 把接收到的游戏角色相关信息保存在存储部 33 中的规定的目录下 (例如由服务器 2 指定的目录)。通过如上所述地发送游戏角色相关信息, 例如在进行职业棒球游戏的时候, 如果把对应每日的实际职业棒球比赛结果而变化的各个选手的击球率、投球手的防守率、选手的受伤信息等作为游戏角色相关信息来发送, 则可将现实的选
25 手能力数据及时地反映在棒球游戏中。

- 并且, 依照所述的数据发送系统, 用户通过购买电键式磁盘 4 可获得有效的识别编号, 从而能够接收游戏角色相关信息或游戏软件数据,
30 另外, 对于数据的发送方则能够及时地发送每日被更新的游戏角色相关

信息，并且通过出售电键式磁盘 4，可确保用户的信息使用费的收取。

另外，如果像实施例 3 那样根据电键式磁盘的固有识别编号和家用游戏机的固有识别编号双方进行是否许可发送数据的判断，则可把电键式磁盘 4 限定在只能够在 1 台家用游戏机中使用，由于如果在其他家用
5 游戏机中使用同一可读记录媒体，则该数据发送将会被禁止，所以可防止同一电键式磁盘 4 被不正当地使用在多台家用游戏机中。

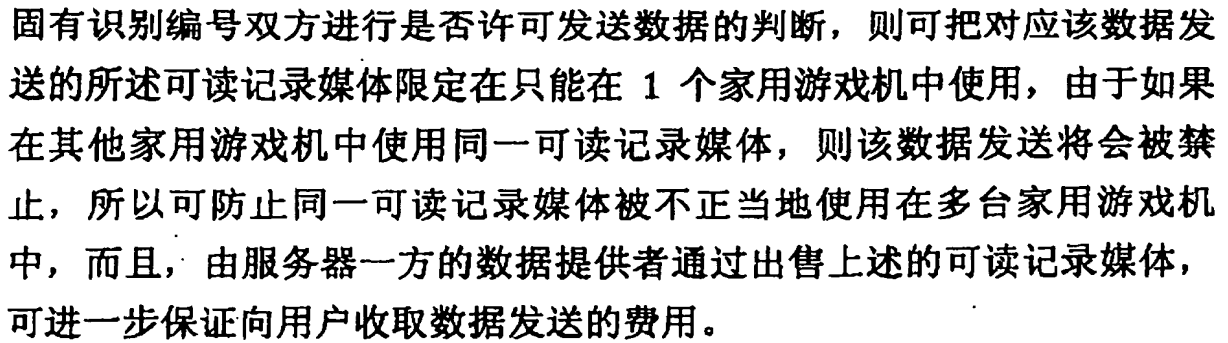
而且本发明不限于上述的实施例，可以有各种的变形。例如，在上述的实施例中，当家用游戏机 3 对服务器 2 进行访问时，只许可在距初次访问的规定期间内的数据发送，也可以限定访问次数，或当发送的数据量达到规定量时禁止发送等。而且，作为从服务器 2 发送的数据，除
10 了上述的游戏角色相关信息、游戏软件，也可以是用于除去游戏软件缺陷的追加数据（即所谓的缺陷补丁程序）等。

另外，上述的实施例是用户通过手动把电键式磁盘的固有识别编号输入到家用游戏机 3 中，也可以把识别编号预先保存到电键式磁盘 4 中，
15 通过把电键式磁盘 4 放入家用游戏机 3 中进行启动，使识别编号与通信应用程序一同被读出到家用游戏机 3 中。另外，上述的实施例是通过互联网进行从服务器 2 到家用游戏机 3 的数据发送，但不限于本发明所使用的互联网，也可以使用其他的网络。

依照本发明，由于即使不向用户提供记录游戏软件等的记录媒体，
20 而通过网络也可以容易地向用户提供游戏角色相关信息等，所以能够把新的游戏角色相关信息迅速地提供给家用游戏机。

另外，信号发送许可判断机构是根据从家用游戏机发送来的识别编号进行数据发送许可的判断，如果把该识别编号作为记录了进行家用游戏机与服务器之间的通信所必要的数据的可读记录媒体的固有识别编
25 号，则为了使家用游戏机能够接收从服务器发送的数据，必须要取得上述可读记录媒体的固有识别编号，由于用户必须持有该可读记录媒体，所以服务器可根据该识别编号确切地判断出数据发送许可对象的用户，同时服务器一方的数据提供者可通过出售上述的可读记录媒体来保证用户的信息使用费的收取。

30 另外，如果根据所述可读记录媒体的固有识别编号和家用游戏机的



另外，如果把从服务器发送的数据作为关于在游戏中出场的角色的信息，特别是把出场的角色模拟成实际运动选手，该数据是关于该选手的对战成绩的信息，可把关于每日被更新的实际选手的信息及时地发送给家用游戏机，可把其迅速地反映在家用游戏机的游戏中。

另外，如果只许可在家用游戏机第 1 次访问的访问时间之后的规定期间内发送数据，则用户在超过规定期间后希望接收发送的数据时必须通过购买新的上述可读记录媒体来得到新的识别编号，因此可确保用户的信息使用费的收取。

说明书附图

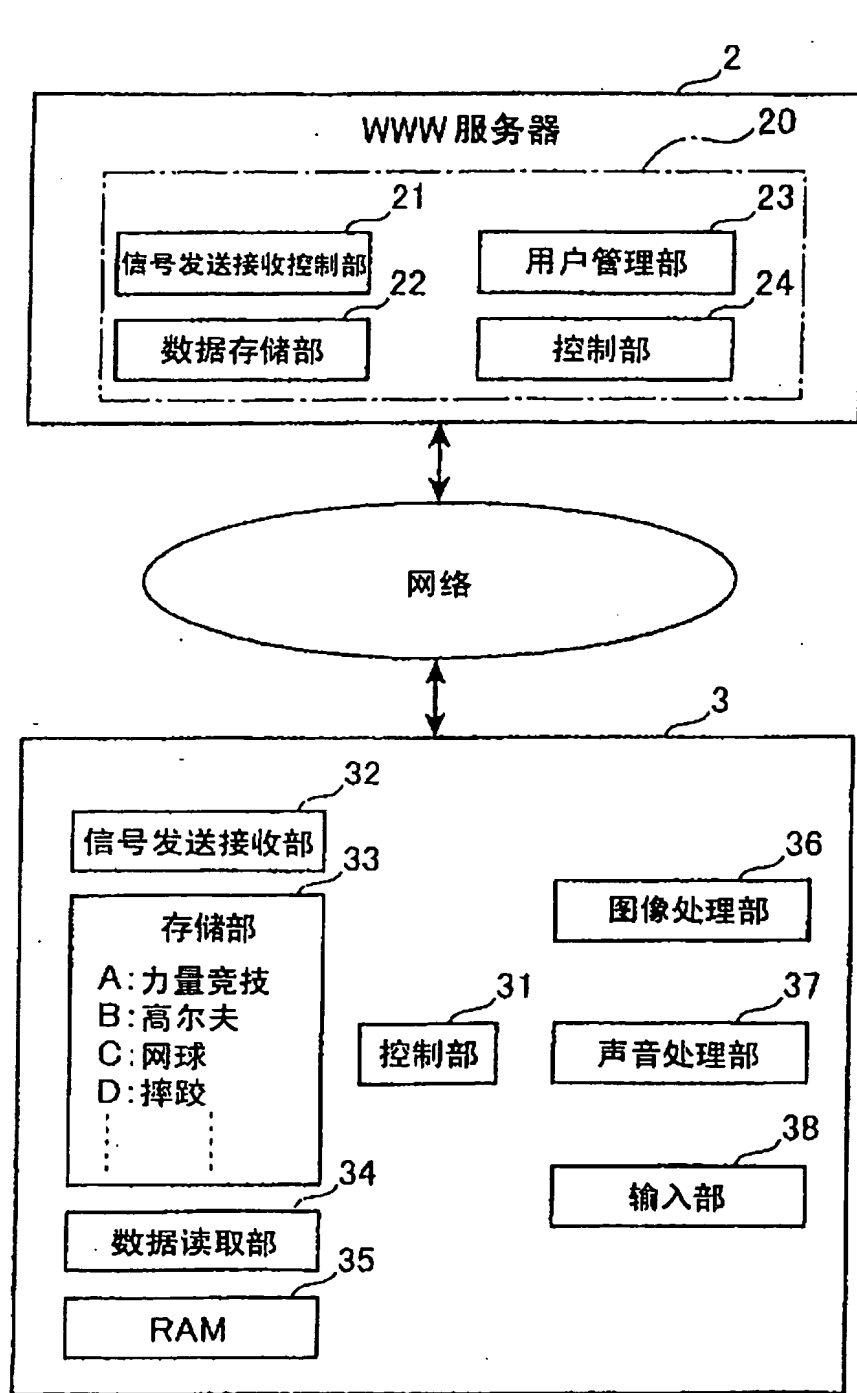


图 1

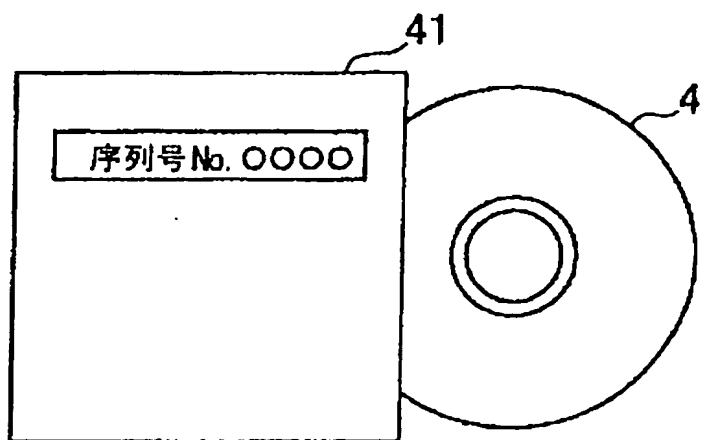


图 2

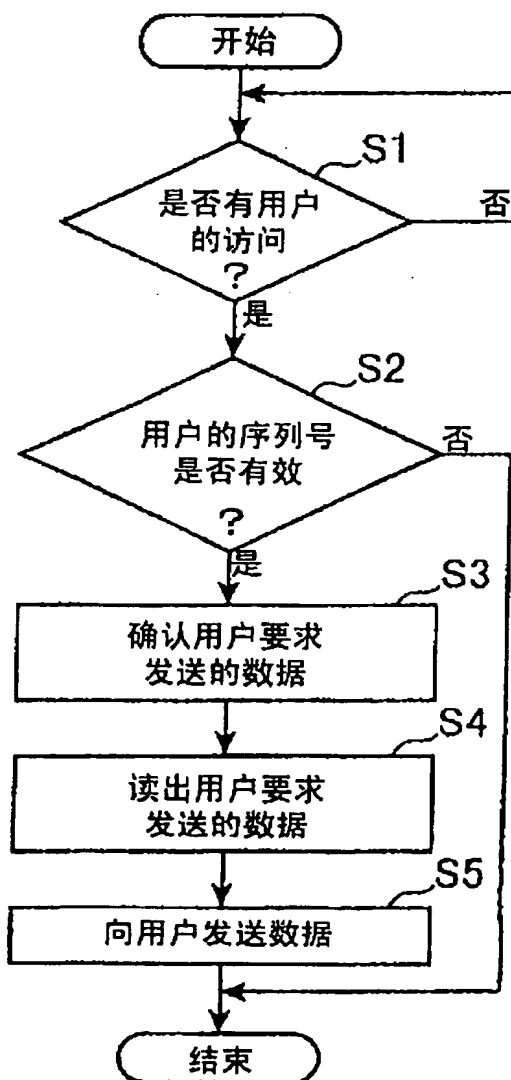


图 3

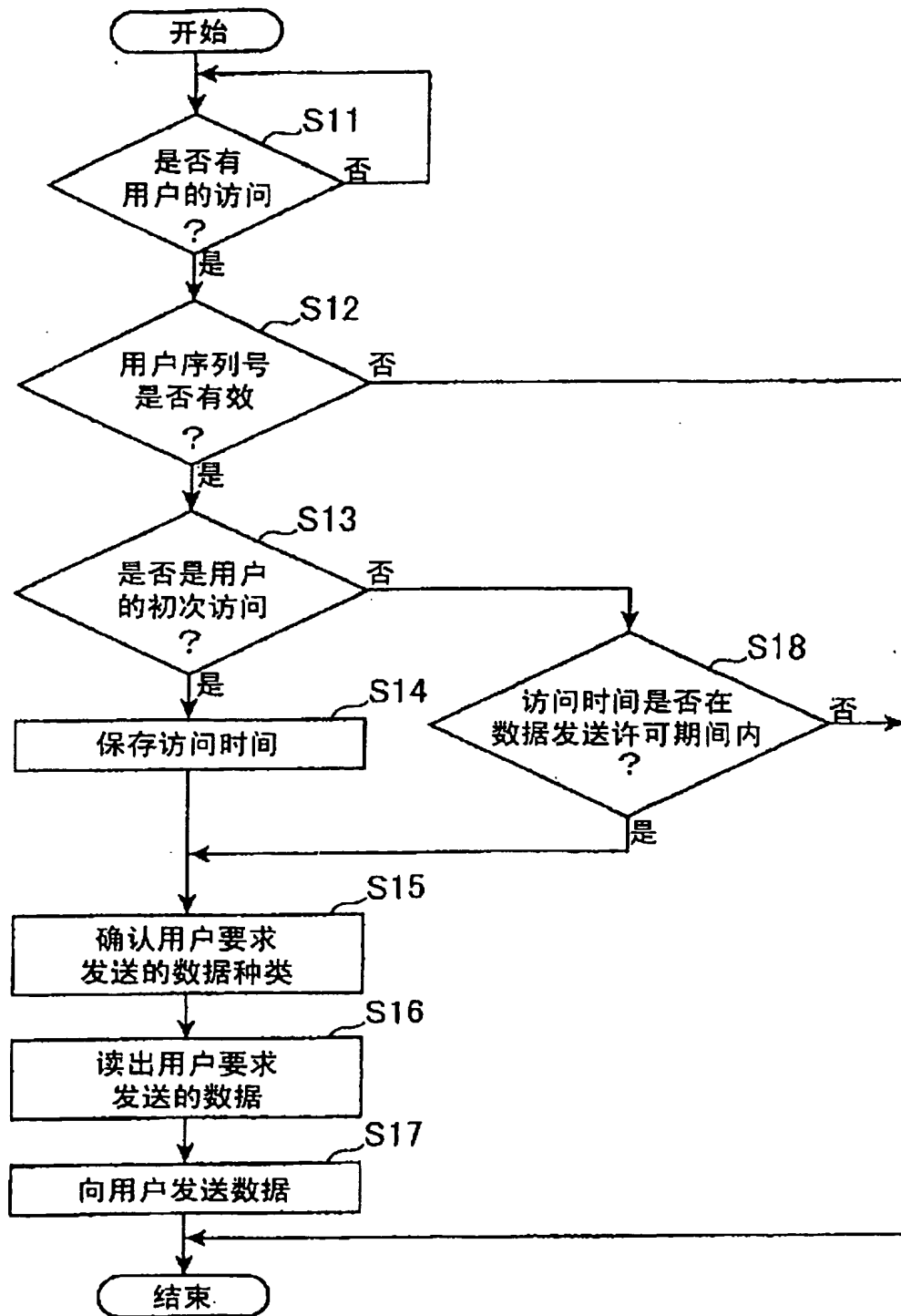


图 4

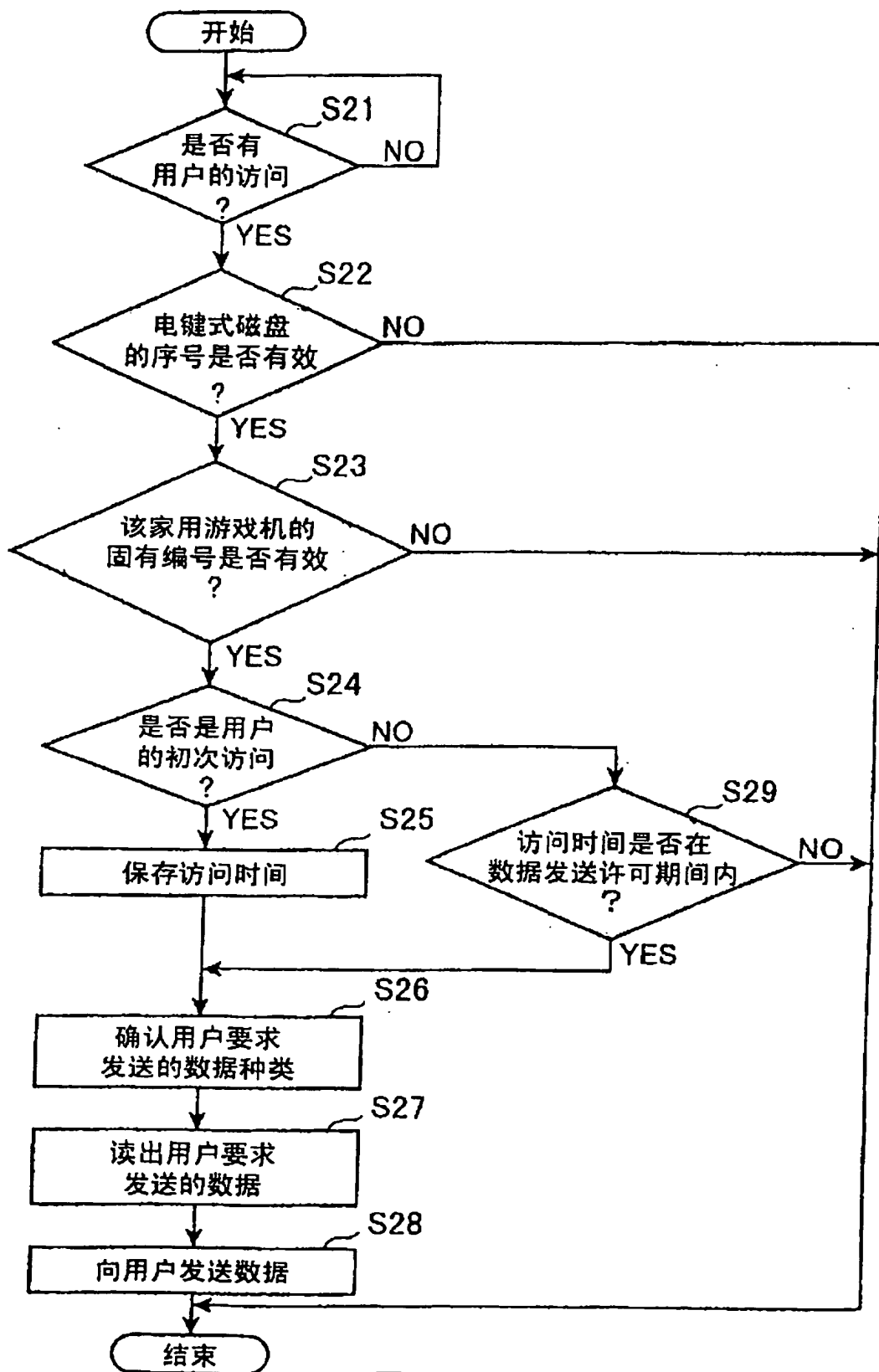


图 5

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.